Das Himmelskloster

Ein Beitrag zur OPC-Kategorie
„In der Luft“
von André „Seanchui“ Frenzer

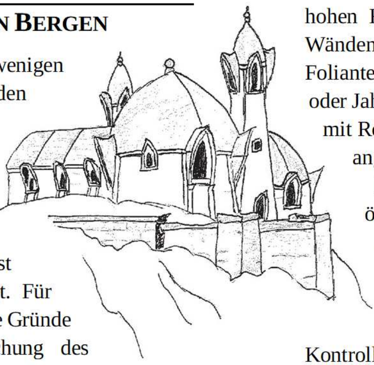
Die fliegenden Mönche

Die fliegenden Mönche der Himmelsklöster waren einst ein recht weit verbreiteter, wenn auch von der einfachen Bevölkerung gefürchteter Orden. Mit ihren von mächtiger Magie in der Luft gehaltenen Klöstern reisten sie über die Länder, um seltenes Wissen zu sammeln und fremde Wesenheiten zu erforschen. Vor wenigen hundert Jahren stürzte eines ihrer Klöster in den nahegelegenen Bergen plötzlich ab und wurde verschüttet.

Die Duergar

Jahrhundertelang lag das Kloster still und einsam am Hang der schneebedeckten Berge. Als ein Erdrutsch vor wenigen Wochen aber einen Eingang des abgestürzten Klosters freilegte, begann sich ein Duergar-Clan für das Gebäude zu interessieren. Die finsteren Tiefenzwerge drangen in den Bau ein. Es ist ihnen noch nicht gelungen, die Geheimnisse des Klosters zu entschlüsseln, doch ist ihr Anführer, einen Runenpriester, fest davon überzeugt, dass sich verwertbare Schätze in dem Kloster finden lassen.

Das Kloster in den Bergen



Ein Erdrutsch lege vor wenigen Wochen das in den vergangenen Jahrhunderten von Geröll und Schnee bedeckte Kloster frei. Wie durch ein Wunder ist der Bau kaum beschädigt. Für die Charaktere mag es viele Gründe geben, die eine Erforschung des Klosters notwendig erscheinen lassen:

- Die Mönche haben unsagbar lang verloren gegangenes Wissen in ihren geheimen Bibliotheken aufbewahrt
- Die Himmelsklöster sollen wertvolle Reliquien, Tempelschätze und andere Reichtümer enthalten
- Das Interesse der Duergar an dem Kloster macht eine Untersuchung notwendig
- Eine aus gleichem Grund vorausgegangene Expedition ist spurlos verschwunden; die Charaktere sind in rettender Mission unterwegs.

Uralte Magie

Wenn die Gruppe das Kloster betritt, aktivieren sie unabsichtlich uralte Magie. Da der Orden der fliegenden Mönche ausschließlich Menschen vorbehalten war und der Zutritt jedem Unbefugten verborgen war, aktiviert sich die Magie automatisch, wenn Menschen das Kloster betreten; die Duergar lösten mit ihrer Anwesenheit die Magie nicht aus. Mit einem sanften Rütteln erhebt sich das freigesetzte Kloster samt einem Teil des Felsplateaus in die Luft!

Die einzige Möglichkeit für die Charaktere, das Kloster wieder zu landen, stellt der Kontrollraum dar, der sich im obersten Stockwerk des Turmes befindet.

Die Bibliothek

Die Gruppe betritt das Kloster über das Westtor der Bibliothek. In diesem kreisrunden, zwei Stockwerke hohen Raum sind sechs Meter hohe Regale an allen Wänden angebracht. Die Regale sind vollgestellt mit Folianten und Schriftrollen, deren Studium Monate oder Jahre in Anspruch nehmen dürfte. Große Leitern mit Rollen sind auf einem Schienensystem im Boden angebracht, um alle Regale erreichen zu können. Der Zugang nach Norden ist frei, das Osttor öffnet sich nur, wenn die Leitern im Zentrum des Raumes zusammengeschoben werden. Das symbolisiert das Ende der Studien der Mönche, weswegen der Weg zum Kontrollraum frei wird.

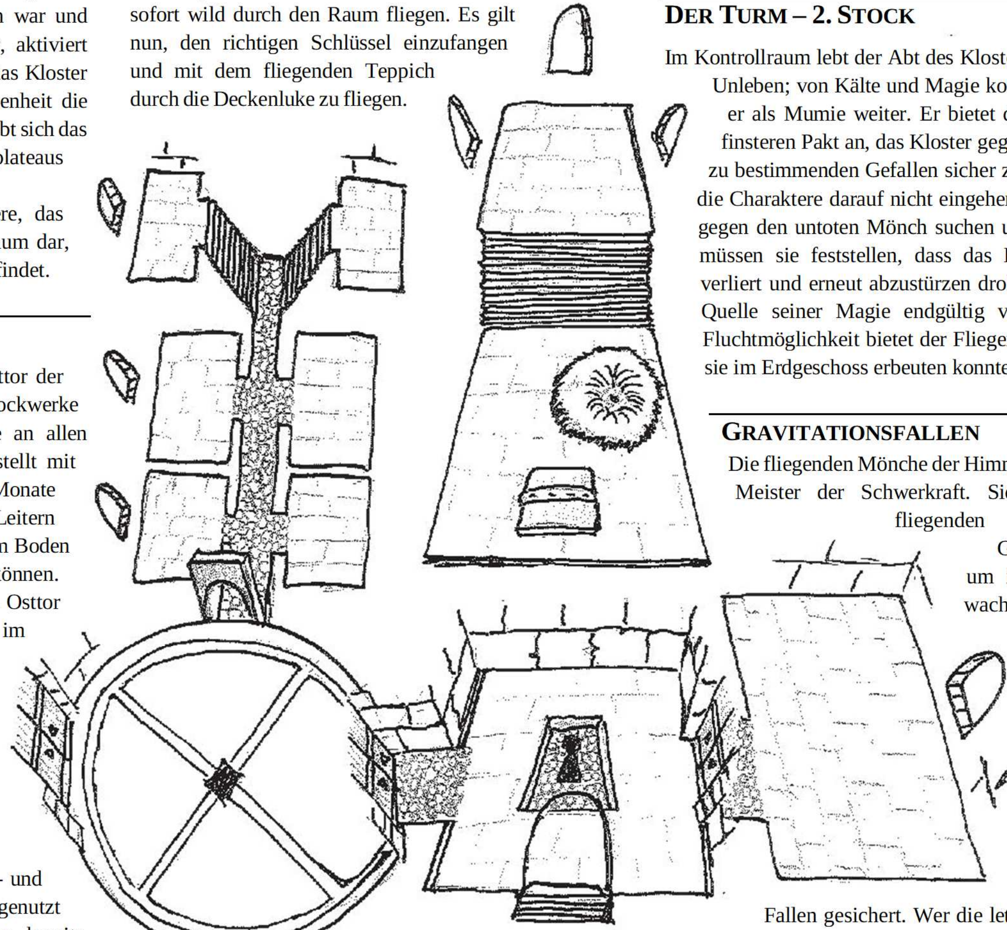
Schlaf- und Gebetskammern

Nördlich der Bibliothek liegen sechs Schlaf- und Gebetskammern, die von den Mönchen genutzt wurden. Die Duergar haben diese Räume bereits durchsucht, nach Entscheid des Spielleiters gibt es aber noch Reliquien und Habseligkeiten der Mönche zu entdecken.

Der Turm – Erdgeschoss

Das Erdgeschoss des Turmes ist ein nahezu quadratischer Raum, in dessen Boden ein stilisiertes Schlüsselloch eingearbeitet ist. Ein großer Teppich, der in eine Vertiefung rund um das Schlüsselloch passt, steht zusammengerollt an der Wand. Nach oben führt keine Treppe, aber man kann eine Luke mit einem Schloss in vier Metern Höhe erkennen.

Wird der Teppich in die Vertiefung am Boden gelegt, wird er zu einem Fliegenden Teppich. Außerdem öffnet sich eine Geheimklappe in der Wand, die viele mit bunten Feenflügeln bewehrten Schlüssel entlässt, die sofort wild durch den Raum fliegen. Es gilt nun, den richtigen Schlüssel einzufangen und mit dem fliegenden Teppich durch die Deckenluke zu fliegen.



W6	Zufallsbegegnung
1	1W3 **Duergar**-Krieger
2	Teile der **Decke** des Raumes stürzen ein
3	Gesänge der **Duergar** hallen durch die Räume
4	1 **Homunkulus** der Himmelsmönche
5	1 **Belebte Statue** kontrolliert die Räume
6	1 **Duergar**-Runenpriester, 2 **Duergar**-Krieger

Der Turm – 1. Stock

Hier hat sich ein Hippogreif eingenistet, der ohne zu zögern zum Angriff übergeht, um sein Nest zu verteidigen.

Der Turm – 2. Stock

Im Kontrollraum lebt der Abt des Klosters ein unheiliges Unleben; von Kälte und Magie konserviert existiert er als Mumie weiter. Er bietet der Gruppe einen finsteren Pakt an, das Kloster gegen einen von ihm zu bestimmenden Gefallen sicher zu landen. Sollten die Charaktere darauf nicht eingehen und den Kampf gegen den untoten Mönch suchen und gewinnen, so müssen sie feststellen, dass das Kloster an Höhe verliert und erneut abzustürzen droht – jetzt, wo die Quelle seiner Magie endgültig versiegt ist. Eine Fluchtmöglichkeit bietet der Fliegende Teppich, den sie im Erdgeschoss erbeuten konnten.

Gravitationsfallen

Die fliegenden Mönche der Himmelsklöster waren Meister der Schwerkraft. Sie versahen ihre fliegenden Klöster mit Gravitationsfallen, um ihre Kräfte stets wach zu halten. Die Treppe zur westlichen Gebetskammer, der Raum östlich des Turmes sowie die Treppe zum Kontrollraum sind mit diesen Fallen gesichert. Wer die letzte Falle auslöst, indem er auf die drittletzte Treppenstufe tritt, droht aus dem Turmfenster des 2. Stocks geschleudert zu werden.

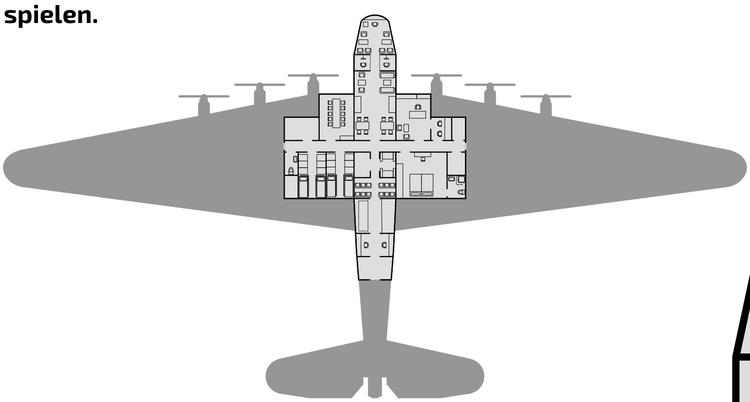
Mein Dank für die Inspiration gilt: M. Prescott (Trilemma Adventures) für seine genialen One-Page-Dungeons und amel für seine Verlinkung; J. K. Rowling für fliegende Schlüssel; J. Gurney für seine Zeichnung von Thermala

Tobias Deißler

Der Große Max

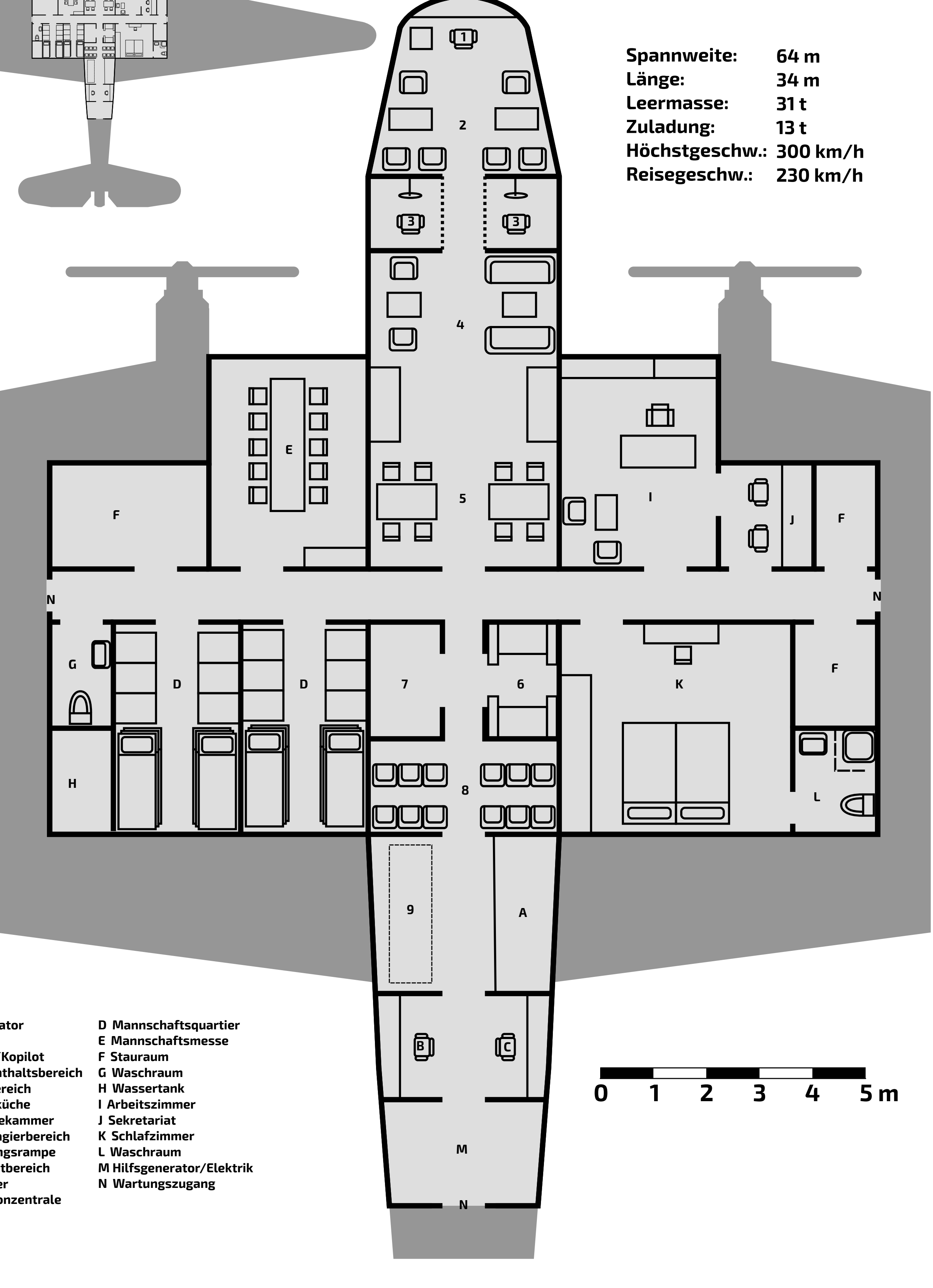
für den 7. WinterOPC 2017, Kategorie 3 - In der Luft

Der Große Max ist inspiriert von der Tupolev ANT-20, einem Propaganda-Flugzeug der Sowjetunion, das 1934 in Dienst gestellt wurde. Im Gegensatz dazu ist der Große Max das Privat-Flugzeug eines ultrareichen Unternehmers oder eines Bösewichts/Superschurken, und eignet sich für Pulp-, Dieselpunk- oder Superhelden-Abenteuer, die um die 1930er spielen.





Spannweite:	**64 m**
Länge:	**34 m**
Leermasse:	**31 t**
Zuladung:	**13 t**
Höchstgeschw.:	**300 km/h**
Reisegeschw.:	**230 km/h**



1 Navigator
2 Salon
3 Pilot/Kopilot
4 Aufenthaltsbereich
5 Essbereich
6 Bordküche
7 Speisekammer
8 Passagierbereich
9 Zugangsrampe
A Frachtbereich
B Funker
C Telefonzentrale
D Mannschaftsquartier
E Mannschaftsmesse
F Stauraum
G Waschraum
H Wassertank
I Arbeitszimmer
J Sekretariat
K Schlafzimmer
L Waschraum
M Hilfsgenerator/Elektrik
N Wartungszugang

In der Luft – Fünf Wochen im Ballon

Eine Dungeon World-Abenteuerskizze

Ob das eine gute Idee war? Weder der unbekannte Kontinent, den ihr zu überfliegen versprochen habt, noch die Technologie, mit der ihr es zu tun gedenkt, sind ausreichend erforscht. Aber, jetzt ist es zu spät, ihr befindet euch bereits in der Luft. Wissend, dass euer Leben vom Funktionieren des Ballons abhängt und im Falle eines Absturzes der sichere Tod lauert. Niemals ist bisher jemand weiter als einige Meilen ins Landesinnere vorgedrungen. Ihr werdet sehen, was niemand euresgleichen vor euch sah. Die Rede ist von schuppigen Monstern von der Größe eines Hauses, durch Würmer und Mücken übertragene unheilbare Krankheiten und andere unvorstellbare Gefahren. Ihr werdet sehen, was davon der Wahrheit entspricht – hoffentlich aus sicherer Entfernung von oben.

Fragen

Was für Gerüchte hast du über die neue Welt gehört?
Warum hast du dieses Wagnis auf dich genommen?
Wem wolltest du etwas beweisen?
Vor was bist du geflohen?
Was fürchtest du auf dieser Reise am meisten?
Was fasziniert dich an dieser Art zu reisen?
Warum vertraust du diesem Transportmittel nicht?
Welche geheime Änderung/Erweiterung hast du am Ballon/Luftschiff vorgenommen?
Was hast du heimlich mitgenommen?

1W8 Gerüchte über die unbekannte Welt

1 Gelbhäutige, weißhaarige Riesen leben in den Bergen im Landesinneren
2 Einige Flüsse beheimaten fliegende Fische – fliegende Piranhas, um präzise zu sein
3 Angeblich soll es schuppige Riesenwesen geben, die so groß sind, dass Eingeborene ihre Städte auf ihrem Rücken errichtet haben
4 Die Berge im Landesinneren sind so hoch, dass sie bis über die Wolken reichen, wo eine sagenhafte Stadt erbaut worden sein soll
5 Eine alte Zivilisation hat überall ihre Spuren hinterlassen – und unermessliche Schätze
6 Die Larven der Ouhouba-Mücke fressen sich durch die Haut und lösen Wahnzustände aus
7 Riesige kristallklare Seen befinden sich im Landesinneren, doch ohne jegliches Leben darin
8 Menschengroße Käfer und faustgroße Insekten sollen keine Seltenheit sein

Ouhouba-Mücke

Horde, Winzig
Infektiöser Rüssel (W4-2 Schaden, ignoriert Rüstung) *Hand*
1 TP Rüstung 0
Besonderheit: Fliegen

Sie sind klein, aber es sind viele und in Schwärmen werden sie von einer lästigen Plage zu einer ernstzunehmenden Gefahr.
Instikt: Blut saugen

- Tauche in Massen auf
- Nimm ihnen die Sicht
- Übertrage eine tödliche Krankheit



Tuotachi

Gruppe, Riesig
Ausgerissener Baumstamm (W8+3 Schaden) *Lang*
Steinbrocken (W8+2 Schaden) *Lang, Nah, Fern, Wuchtig*
10 TP Rüstung 1

Bleichhäutige, weißhaarige Wesen aus längst vergessener Zeit. Vermutlich waren sie einst Arbeiter in den Minen der großen Berge im Landesinneren. Sie scheinen als einzige Lebewesen aus dieser Zeit bis heute überdauert zu haben. Noch immer streunen sie durch die Berge und beschützen das Wenige, was aus der alten Zeit übrig ist, mit erstaunlicher Vehemenz. Sie sind nur wenig schlauer als Tiere. Es ist bisher unklar, ob man sie den Tieren oder den Riesen zuordnen soll.
Instikt: Eindringlinge töten

- Reiße Bäume aus und schlage sie damit
- Wirf etwas
- Renne mit unglaublicher Geschwindigkeit
- Springe weit und hoch
- Unterwirf dich den alten Meistern (oder denen, die du dafür hältst)

Der Ballon (oder das Luftschiff)



Riesig, Langsam, Zerbrechlich

TP 12
Tragkraft 20
(zusätzlich zu SC und deren Tragkraft)

Abenteuerspielzüge

Wenn du den Ballon durch die Winde steuerst, würfle +IN
*Bei einer 10+ wähle drei aus der Liste.
*Bei einer 7–9 wähle zwei.
– Ihr kommt gut voran (fülle 1 Reisesegment aus, mehrfach wählbar)
– Ihr fliegt in sicherer Höhe
– Du erkennst kommende Gefahren rechtzeitig
– Du entdeckst einen besonderen Ort

Wenn du den Ballon durch eine gefährliche Situation manövrierst, würfle+IN
*Bei einer 10+ gelingt das Manöver wie erhofft.
*Bei einer 7–9 übersteht ihr die Situation weitgehend, aber wähle eine Komplikation:
– Etwas geht verloren
– Etwas wird beschädigt
– Ihr verliert wertvolle Zeit (1 Reisesegment geht verloren)



Agenda

- eine unbekannte, unerforschte, wilde Welt darstellen
- das Leben der Charaktere zu einem Abenteuer machen
- spielen, um herauszufinden, was passiert

Einsätze

Welche großen Entdeckungen werden gemacht?
Welche heimtückischen Gefahren lauern?
Welche Schätze bringen die SC mit nach Hause – und welche Geheimnisse verbergen sie?

Rationen und Ressourcen

Die SC können den Ballon zu Beginn mit weiteren Rationen bepacken. Aber sorge dafür, dass diese stets in Gefahr sind. Der Expeditionscharakter dieses Abenteuer lebt mehr als andere Spielerunden von Ressourcen, bzw. deren Knappheit. Mit Sicherheit müssen die SC irgendwann landen (oder werden dazu gezwungen) und müssen **eine gefährliche Reise unternehmen** oder vielfältigen **Gefahren trotzen**.
Nutze dazu auch folgenden **speziellen SL-Spielzug**:

- Locke sie aus der Sicherheit des Ballons, mit Versprechen auf Reichtum, Wissen und Ruhm

Reisesegmente Start ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Ziel

Starte mit weniger Segmenten für ein kürzeres Abenteuer.
Pro Segment muss etwa eine Ration verbraucht werden.

03. In der Luft

Mitten im Himmel schwebt ein alter, steinerner Tempel. Der Tempel hat eine Grundfläche von 23 x 23 Meter und misst von der tiefsten bis zur höchsten Stelle (ein Turm in der Mitte) etwa 10 Meter. In der Umgebung finden sich weitere schwebende Gebäude und Ruinen, welche teilweise auf dem Kopf stehen. Der Tempel besteht aus einer Stufenpyramide, welche an allen vier Ecken mit großen, fensterlosen Türmen verbunden sind (10 x 10 x 5 Meter). Jeder der Türme glänzt in einer anderen Farbe (golden, silbern, kupfern und eisern). Im Tempel finden sich viele Überreste vorheriger Abenteurer, Zeremoniengerät und was dem Spielleiter sonst noch einfällt.

Nach Betreten des Tempels fallen die Türen zu (Oh, welch unerwartete Falle) und die 4 Türen zu den Türmen gehen auf.

In den Türmen befinden sich mehrere Truhen aus jeweils farblich zum Turm passendem Metall (Goldener Turm, vergoldete Truhe). Den Tempel ***unbeschadet*** verlassen kann nur, wer die Truhen in der richtigen Reihenfolge öffnet. Am Eingang der Türme finden sich folgende Hinweise:

1. (Gold) Gold kann man nicht essen!
2. (Silber) Die Welt steht Kopf.
3. (Kupfer) Fliegen ist Freiheit!
4. (Eisen) Sei Bescheiden und alles andere fliegt dir von alleine zu.

Verfluchte Truhen:

Die Truhen werden aktiv, sobald sie geöffnet werden. Der Fluch wird erst aufgehoben, wenn alle Kisten offen sind, unabhängig von der Reihenfolge.

Gold: Alles, was der Charakter berührt, wird zu Gold. Gold ist ein sehr weiches Material ohne Magnetische Eigenschaften. Aber alles was der Spieler berührt, wird zu Gold. Auch das Brot in seiner Hand und das Wasser in deinem Schlauch.

Silber: Oben ist unten. Für alle Spieler, die nicht eine merkliche Menge Silbernes bei sich tragen „kippt" die Welt auf den Kopf und für sie verhält sich alles, als wäre es normal. Sie können alles ganz normal tun. Aber sie fallen in den Himmel, wenn sie irgendwie an die frische Luft kommen sollten…

Kupfer: Alles im Tempel fängt an zu schweben. Die Spieler natürlich nicht. Aber die Truhen, die vielen Eisennadeln, Dolche und Speere. Um an die weiteren Truhen zu kommen benötigt es starke Anziehungskraft – oder einen Enterhaken.

Eisen: Die Spieler werden zu lebenden Magneten. Alle Gegenstände aus Eisen mit bis zu 10kg Gewicht kommen wie durch ein Wunder auf sie zugeflogen und bleiben an ihnen haften. Auch die Truhen, falls sie schweben.

Tipp an den Spielleiter:

Der Tempel kann je nach erzählter Auswirkung entweder sehr lustig oder auch absolut tödlich enden und spielt damit, dass die Spieler die Reihenfolge der Truhen nicht auf Anhieb hinbekommen.

Eine optimale Reihenfolge wäre: Gold, Eisen, Kupfer, Silber. Gold ist nicht magnetisch, deshalb bleibt nichts an den Spielern hängen, sobald sie magnetisch sind und damit die schwebenden Truhen zu sich heranziehen. Ob danach die Welt Kopf steht, kann dann ja egal sein.

Lasst die Spieler herumprobieren und verknüpft die Synergien der Truhen auf lustige Art und Weise mit Gegenständen aus dem Tempel, evtl. Tieren oder Pflanzen und seht, was die Spieler daraus machen.

Viel Spaß 😉

Die Fliegende Insel Schwarzseel

Von Barryt als Beitrag für den WOPC in der Kategorie In der Luft

Ich hatte mich kaum zu einem der wenigen freien Plätze im Brüllenden Bullen durchgekämpft, als auch schon der erste halb betrunkene Arbeiter zu mir kam um mich nach Neuigkeiten auszufragen Ich hatte eigentlich keine Lust ihnen etwas erzählen war ich doch gerade erst von meiner Reise zurück gekehrt, doch ich wusste wie sehr sie auf alles Neue gierten, so verlangte ich ein Bier, aufdass ich ihnen berichten würde was ich interessantes erfahren hatte.
Nachdem ich also ein, zwei groe Schlucke von dem wohlverdienten Bier genommen hatte, begann ich all jenen, die zuhören wollten davon zu berichten was es drauen für Neuigkeiten gab. Vieles davon war uninteressant für jeden, der das Dorf öfter als einmal im jahr verlässt, doch ich hatte tatsächlich auch interessantes mitbekommen. Also begann ich in theatralischer Stimme davon zuberichten, was es neues an Dunkelheit in der Welt gab:
Man hat es hier zwar noch nicht gehört, und auch zu spüren ist es bisher nicht, doch ein furchtbares Unheil zieht über die Welt hinweg. Wenn ihr in den Himmel schaut und dort eine Wolke seht, so schwarz wie die nacht selber, die in unnatürlichem Mase an einen umgedrehten Berg erinnert, so fürchtet euch, denn es ist keine Wolke. Die Insel Schwarzseel hat sich vom Grunde des Meeres erhoben, in die Höhen des Himmels um Angst und Schrecken zu verbreiten. Einjeder der die Insel sah erzählte von Schreien der Qualen, die aus dem Himmel gedrungen sein sollen und wann immer die Insel vom Himmel gen Erde sank gab es dort wo sie landete nur Tod und Zerstörung. Also lasst es euch gesagt sein, von dieser Insel und ihrem Fluch solltet ihr euch fernhalten.
So beendete ich meinen heutigen Vortrag, und Fragen prasselten auf mich ein, denn einjeder wollte wissen, ob ich die Insel gesehen hätte und ob es wohl Beweise gäbe für etwas derart übles und zu meinem Bedauern musste ich ihnen berichten, dass es tatsächlich Beweise gab und alles darauf hindeutete, dass unser schöner Immerwald ihr nächstes Ziel war.

Selten war es, dass Nachrichten über die Insel Schwarzseel es bis in die Bibliothek der Weisen gelangten. Beinahe alles was man hörte war entweder übertrieben oder bereits bekannt und so pflegte man die Boten bereits am Portal abzuweisen, doch heute war es anders.
Der Bote war nicht einer der jungen Männer, die versuchten sich so ihren Lebensunterhalt zu verdienen, sondern ein Mann von beachtlicher Statur, gerüstet in harter Platte und bewaffnet mit einem Schwert von der Grösse seines eigenen Körpers und er erbat Einlass in die Bibliothek, denn er habe wichtige Neuigkeiten. Als er also die Bibliothek betreten hatte und von einigen Weisen in ein Zimmer geführt wurde, wunderte sich jeder um was es ginge. Niemand ausser den Alten durfte mit ihm reden und auch an Informationen gelangte nicht viel an die Ohren der niederen Bibliothekare, doch das was man mitbekam war beängstigend. Dieser Mann hatte erzählt er und eine ganze Einheit wären der fliegenden Insel gefolgt und hätten beobachtet, was passierte wann immer sie landete. Sie hätten einen ganzen Trupp seltsamer Kreaturen gesehen, welche die Insel verliessen und sich auf den Weg machten etwas zu hohlen. Was genau sie hohlten erfuhren die Bibliotekare nicht, aber die Alten lernten davon, dass die Konstrukte der Insel magische Wesen fingen und sie anbord der Insel brachten.
Als der Mann und seine Ritter sie verfolgten und mit auf die Insel kletterten, stellten sie fest, dass das innere der Insel hohl war und ein wahres Labyrinth zum Mittelpunkt der Insel führte. In diesem Labyrinth fanden sich Fallen und Wächter, die den Trupp stark dezimierten und so kam es, dass nur der Bote bis in den Mittelpunkt vordrang. Dort wurde er Zeuge eines schrecklichen Schauspiels, denn inmitten der Insel wurden die Wesen ihrer Magie beraubt. In einem fürchterlichen Ritual und unter Qualen entriss man ihnen ihren Zauber um damit die Insel in der Luft zu halten. Alleine konnte der Mann nichts ausrichten, so entschied er die Insel zu verlassen um Bericht zu erstatten.

Flügel aus Stahl
Ein Szenario für Deadlands Classic
von Nick Dysen

Was bisher geschah:

Die 15-jährige Mormonin Nora Lee verlor ihre gesamte Familie bei einer Pockenepidemie. Die eigensinnige Vollwaise war nicht gewillt, wie in solchen Fällen üblich, einen vom Ältestenrat bestimmten Ehemann zu heiraten und schloss sich stattdessen dem Pony Express als Botenreiterin an. Auf einem ihrer Kurierritte entlang der Canyons des Colorado-Plateaus im südöstlichen Utah, wurde sie jedoch von einem Schwarm Sensenkäfer (siehe Canyon der Verdammnis S. 71) überrascht und schwer verletzt. Vom Pony Express für Tod gehalten, wurde das Mädchen glücklicherweise von einer Gruppe Schoschonen gefunden und seitdem gesundgepflegt.



Der Auftrag:

Noras Paten-onkel, der verrückte Wissen-schaftler Sir Douglas Ashcroft, lebt in England und erfuhr erst kürzlich vom Tod ihrer Eltern. Um dem Mädchen eine bessere Zukunft zu bieten, wollte er sie nach England holen und reiste daher nach Amerika. In Moab, Utah erfuhr er von ihrem Schicksal und schwor sich, die Leiche des Mädchens zu finden und für ein anständiges Begräbnis zu sorgen. Ashcroft beauftragt daher das Aufgebot für eine stattliche Summe, die Leiche zu bergen. Um die Suche einfacher zu gestalten, stellt er dem Aufgebot Raketenrucksäcke zur Verfügung, mit deren Hilfe das unwegsame Gelände aus der Luft abgesucht werden kann.

Gefahrvolle Suche:

Neben der Herausforderung, die Raketenrucksäcke sicher durch die engen Schluchten und tiefen, zerklüfteten Täler des Colorado-Plateaus zu steuern, warten vielfältige Gefahren auf das Aufgebot. Neben technischen Schwierigkeiten sind dies Indianerkrieger, die die Weißen von ihren heiligen Stätten fernhalten wollen und die Posse daher als Zielscheiben verwenden, heimtückische Felsenkriecher (siehe Deadlands-Regelwerk S. 184), die bei Landungen fast lautlos zuschlagen sowie Schwärme von Sichel- und Sensenkäfern, die die Raketenrucksäcke leicht vom Himmel holen können.

Fundort:

Nach längerer Suche kann das Aufgebot Noras zerstückeltes Pferd sowie die Satteltaschen mit der Post entdecken. Von der Leiche des Mädchens fehlt jedoch jede Spur. In dem felsigen Gelände lassen sich nur schwer Fußspuren entdecken, so dass sich beinahe unmöglich sagen lässt, was mit ihr geschehen ist.

Der zwielichtige Fährtensucher:

Doch das Aufgebot hat Glück und stößt auf den undurchsichtigen und ungewaschenen Fährtenleser Frank „Bug" Rodgers. Er sucht seit Jahren nach einem alten Indianerschatz, den die Schoschonen hier irgendwo versteckt haben sollen. Auf seinen Streifzügen durchs Gebirge konnte er nicht nur eine von den Indianern stark bewachte Höhle ausmachen, die er für das Schatzversteck hält, er entdeckte auch zufällig das Lager, in dem sich Nora aufhält. Er schlägt dem Aufgebot daher einen Handel vor: Bug führt die Posse zu Noras Aufenthaltsort, wenn sie im Gegenzug die Indianer von der Höhle vertreiben. Was Rodgers in der Höhle vermutet, wird er dem Aufgebot allerdings nicht verraten.

Befreiung:

Nora wird im Lager der Schoschonen fürsorglich gepflegt. Ihr Anführer, Nocona der Wanderer, ist mit seinen Männern für den Schutz der heiligen Stätten zuständig, sieht in dem Mädchen jedoch keine Gefahr. Das Lager liegt auf einem versteckten Hochplateau und wurde im Pueblo-Stil an die Felswand gebaut. Nur geschickte Kletterer oder jemand, der die Fähigkeit hat zu fliegen, könnten einen waghalsigen Befreiungsversuch wagen. Nora, die mittlerweile fast wieder gesund ist und sich bei den Indianern sehr wohl fühlt, will ihre Retter jedoch nicht freiwillig verlassen und sieht im Aufgebot brutale Eindringlinge.



Die Schatzhöhle:

Egal, ob Nora gerettet wird oder nicht, Rodgers besteht auf die Erfüllung des Vertrages und die Vertreibung der Wächter vom Höhleneingang. Während der Aktion verplappert sich der Fährtenleser jedoch und offenbart seine Vermutung über das Indianergold. Zähneknirschend bietet er dem Aufgebot einen Teil des Schatzes an, wenn sie ihm helfen, das Gold von hier wegzuschaffen. Doch in den unheimlichen Tunneln der Höhle befindet sich kein Gold. Die Höhle ist eine alte Anasazi-Kultstätte. Bewacht von untoten, indianischen Wächtermumien, ruht tief im Inneren eine steinerne, insektenhafte Götzenstatue, die für die Erschaffung der vielen Sichel- und Sensenkäfer verantwortlich ist.

Der fliegende Teppich des Insektenkönigs

Ich möchte von einem Wesen berichten, das man in seiner Heimat nur den Insektenkönig nennt. Dieses Wesen ist im Gegensatz zu der Königin der Bienen männlich, aber von ebensolcher Anmut. Er war eine Hornisse mit der Eleganz einer Katze. Der Rang des Insektenkönigs, müsst ihr wissen, ist unumstritten der höchste zu erreichende für männliche Fliegen, Bienen, Wespen, Hornissen, Mücken und allen anderen geflügelten Insekten. Käfer sollen, da es ihnen an Intelligenz und Flugfähigkeiten mangelt, keine Chance auf den Thron haben - wobei es im Reich der kleinen Krabbler weder Thron noch Krone für den König gibt. Doch wird ein Palast für den König errichtet, so wie es sich auch für unsere Könige gehört.

Wie ich von all dem erfuhr? Sagen wir mal, mir wurde das Leben als Insekt sehr realistisch spürbar gemacht, nachdem ich versehentlich den Palast des Königs der Insekten zerstört hatte. Aber das ist eine andere Geschichte. Als ich wieder in meinem richtigen Körper steckte, erzählte ich einem Teppichknüpfer meine Geschichte. Dieser fertigte, davon inspiriert, ein echtes Meisterwerk. Der Teppich zeigt viele tausend umher schwirrende Insekten, die sich zu einem riesigen, königlichen Insekt zusammen schließen. Die magischen Fäden, die mit dem Blut von Insekten getränkt und in jahrelanger Handarbeit in dieses Werk eingearbeitet wurden, durchziehen nun den ganzen Teppich.

Ich bekam die einmalige Gelegenheit mit dem Meisterwerk zu fliegen. Der Teppichknüpfer erklärte mir, wie ich ihn zum Leben erwecken konnte. Man musste ihn mit nackten Füßen abschreiten und dabei seine Gedanken ans Fliegen richten - so sollte er erwachen. „Denk daran, wie es sich anfühlt, als Wespe durch die Luft zu schwirren. Anschließend summe die Worte für den Insektenkönig,“ sagte er mir. Die Worte für den König sind jene, die man sprach, um dem König die Treue zu schwören. Ich kann sie nicht in unsere Sprache übersetzen, doch hat sich dieses eigentümliche Summen in mein Gedächtnis gebrannt.

Ich fragte: „Wohin fliegt er, sobald er lebendig ist? Und wie kann ich ihn lenken?“ Er lachte: „Du kannst ihn landen und schlafen legen, einfach indem du daran denkst, du kannst ihm sogar mit einem scharfen Zischen befehlen, jemanden anzugreifen. Aber wohin er fliegt, weiß nur der Insektenkönig.”

So schritt ich ihn ab und spürte dabei ein Krabbeln unter meinen Füßen. Ich schloss die Augen und dachte ans Fliegen - spürte die Kraft des Windes und das schnelle schlagen der Flügel. Als ich meine Augen wieder öffnete, stand ich auf einem Teppich aus vielen tausend krabbelnden Insekten. Vorsichtig setzte ich mich und summte den Treueschwur. Die Tiere erhoben sich augenblicklich und trugen mich davon. Es war unglaublich! Irgendwann landete ich wie von selbst und verwandelte den Insektenteppich mit einem raschen Gedanken wieder in seine ursprüngliche Form.

Als ich den Teppich zurück brachte, fragte ich den Meister, wie denn ein anderer ihn fliegen sollte? Er erklärte, es gäbe auch eine anderer Möglichkeit, den Teppich zu wecken. Anstatt ans Fliegen zu denken, kann auch ein geflügeltes Insekt verspeist werden. Das Summen müsse man aber dennoch lernen.

Ich frage mich was aus dem Meisterwerk geworden ist - ob sich ein Käufer gefunden hat? Insgeheim hoffe ich, mir irgendwann den Teppich selber leisten zu können, ist er doch wie für mich geschaffen.

Der Teppich

Der Teppich misst 1m x 1,5m und besitzt immer einen etwas unangenehmen Geruch. Um den Teppich zu wecken muss er einmal gegen und zwei mal im Uhrzeigersinn mit nackten Füßen abgelaufen werden. Dabei muss auf einem geflügelten Insekt herum gekaut werden. (Das alternative Erinnern an eine Flugerfahrung (als Insekt oder Vogel) funktioniert ebenfalls, wenn das Erinnerungsvermögen gut genug ist.)

Um abzuheben, muss ein bestimmtes Summen abgegeben werden. Es braucht ca. 2 Stunden, dieses Summen zu erlernen - mit passenden Fertigkeiten auch schneller. Mit einem scharfen Zischen (auch aus bis zu 30m Entfernung) kann derjenige, der den Teppich geweckt hat, diesen zu einem Schwarmangriff bringen. Die Person, die angegriffen werden soll, muss sich in höchsten 500m Entfernung befinden und dem Benutzer des Teppichs persönlich bekannt sein. Das heißt er muss sein Opfer sehen oder sich gut genug an ihn erinnern können. (Im Zweifel entscheidet der Spielleiter.)

Der Teppich fliegt in eine zufällig (oder vom Spielleiter bestimmte) Richtung, weicht dabei allem im Weg befindlichem aus und ändert seine Richtung in der Regel nicht. Der Insektenkönig hat tatsächlich Einfluss auf den Flug des Teppichs, schickt ihn aber normalerweise einfach in irgendeine Richtung (könnte ihn auch zu sich holen). Um den Teppich zu landen oder schlafen zu legen, genügt es, daran zu denken.

Der Teppich ist empfindlich gegen Feuer und Wasser. Beim Wecken des Teppichs besteht eine 5% Chance, dass dieser seine Magie verliert.

Die Lufternter von Quiya

Ein Szenario für

Der Schrecken im Kristall - Teil 1

Der Dämon im Kristall

Bevor die Kristallpiraten des Glutklippen-Clans ihr Kaer versiegelten, nistete sich der Dämon Tlahuilloc unbemerkt in ihren unterirdischen Kristallfeldern ein. In dem wachsenden Lebenden Kristall wuchs auch die Macht des Schreckens. Mit jedem Werkstück, das die Trolle aus dem Kristall schufen, fielen sie unter seinen elenden Einfluss, bis schließlich das ganze Kaer Glutklippe von dem Dämon beherrscht wurde.

Der befleckte Lebende Kristall hat während der Plage das ganze Kaer überwuchert. Die Felswände, die Behausungen und die Luftschiffe sind in eine Schicht roten Kristalls eingeschlossen. Vergnügte sich Tlahuilloc während der Plage damit, die ebenfalls vollständig umhüllten Trolle mit Albträumen zu quälen, so schickt er diese nun in ihren Kristalldrakkaren aus, um ihm neue Opfer zu suchen.

Die Siedlung Quiya

Am östlichen Ausläufer der Zwielichtgipfel haben Glücksritter eine Siedlung zur Ernte Wahrer Luft gegründet. Um die nötigen Höhen zu erreichen, haben sie weit über dem Dorf eine schwebende Plattform mit Orichalcumnetzen errichtet. Die Trolle der Region halten sie sich bisher mit Tributzahlungen vom Leib. Nun verschwinden regelmäßig Bewohner von der Plattform, die man ohne gute Kämpfer kaum schützen kann,

Wichtige Bewohner Quiyas

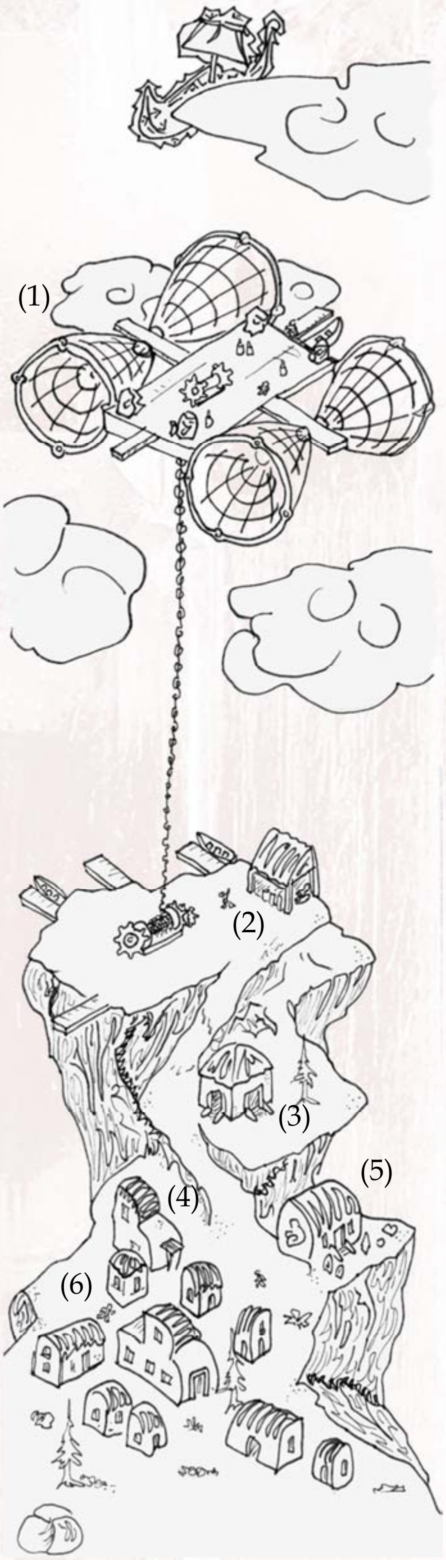
Urill Artori, Vorsteher (Mensch): Kümmert sich um Geschäftsbeziehungen und Versorgung *(Hager, Pragmatisch, Gewieft)*

P'wama, Elementarist (Obsidianer): Bereitet die geerntete Luft auf. *(Kantig, Achtsam, Aufgeschlossen)*

Gesdra Karsomon, Ingenieurin (Zwergin): Verantwortlich für Flug- und Erntegerät *(Drall, Gutgelaunt, Unverblümt)*

Porgett, Schmied (Ork): Fertigt Alltagsgegenstände und assistiert Gesdra *(Drahtig, Muffel, Verschlossen)*

Chona (Orkin), **Drikkt** (Ork), **Nartila** (Menschenfrau), **Strech, Ausgestoßener** (Troll): Lufternter und Arbeiter *(Wettergegerbt, Stolz, Besorgt)*



Quiya

(1) Ernteplattform mit Beibooten
(2) Anlegeplatz und Schmiede
(3) Hütte der Ingenieurin
(4) Hütte des Vorstehers
(5) Hütte des Elementaristen
(6) Hütten der Ruderer und Ernter

Überfall der Kristalltrolle

Hinter dem Verschwinden der Lufternter stecken Kristalltrolle im Dienste Tlahuillocs. Sie entführen die Arbeiter, um ihrem Herrn weitere Opfer zuzuführen. Durch den dicken Kristallpanzer sind sie und ihr wendiger Drakkar schwer verwundbar, außerdem droht stets der Absturz von der schmalen Plattform.

Kristalltrolle (#Spieler +2)
Wild, Dämonenkonstrukt, Kristallpanzer
Wunden: je ☐☐
Bedrohung: Wanderer

Ein Faden zu Tlahuilloc

Bei Untersuchung des Kristalls, der die Trolle umschlossen hat, offenbart sich bei jedem Kämpfer ein Mal, über das der Tlahuilloc sie steuert. Die Adepten können über diesen Faden Verbindung zum Dämon aufzunehmen. Dieser sendet ihnen dann einen Albtraum aus seiner Vergangenheit, als er im Zweiten Zeitalter einen Lindwurm quälte: Als die Kreatur in einem Kokon zum Drachen heranreifte, umschloss Tlahuilloc ihn vollständig mit seinem Kristall. Die Adepten müssen als der Lindwurm dieses Gefängnis sprengen. Unterliegen sie, erhalten sie ein Dämonenmal, gewinnen sie, wird Tlahuilloc durch die Verbindung geschwächt.

Albtraum aus der 2. Welt
Uralt, Drachenbrut, Albtraum
Wunden: ☐☐☐
Bedrohung: Meister
Speziell: Dämonenfaden – Durch die Verbindung kann der Dämon einen Adepten, der dem Albtraum unterliegt, mit einem Dämonenmal (vgl. S. 202) versehen.

Ausblick

In dem Albtraum haben die Adepten einen Hinweis auf das verschollene Kaer Glutklippe und seinen Meister Tlahuilloc erhalten. Noch ist das Zentrum seiner Macht unentdeckt, in dem er über den Lebenden Kristall und die darin gefangenen Albträume gebietet. Vielleicht wird Tlahuillocs sogar über das Vierte Zeitalter hinaus sein Unwesen treiben.

Idee, Grafik & Layout Klaus Westerhoff 2017/18
Earthdawn Age of Legend

Online spiele-im-kopf.blogspot.com
Hintergrundelemente via Wikimedia Commons
Geschrieben für WinterOPC 2017 „In der Luft"
Schrift „Chrystalline"

ARTEFAKTE DER LUFT

Ein Beitrag zum Winter-OPC 2017 von Tobias Gehring – System: Das Schwarze Auge – Kategorie: In der Luft

Diese kleine Spielhilfe präsentiert Ihnen zwei Artefakte, die mit dem Element Luft verknüpft sind und im Besitz von Helden oder NSCs ins Spiel integriert werden können. Sie finden jeweils Angaben zum Aussehen des Objekts, der Wirkungsweise, der Artefaktseele, und einen Szenariovorschlag, in dem das Artefakt eine Rolle spielt. Da die meisten aventurischen Artefakte nicht beseelt sind, sind die Angaben zur Artefaktseele optional. Als beseelte Artefakte sind die hier vorgestellten Objekte durch den Eigenwillen der Seele unberechenbarer und dadurch in ihrer Wirkungsmacht schwächer, andererseits aber auch interessanter.

Die gefiederten Schuhe

Aussehen: Zwei lederne Halbschuhe, die über und über mit Federn unterschiedlicher Vogelarten bestickt sind.

Wirkung: Auf den Schuhen liegt ein *Leib des Windes* in der Variante *Mit dem Wind, in Sternenhöh'*, die es dem Anwender ermöglicht, sich quasi fliegend durch die Luft zu bewegen. Um die Wirkung auszulösen, muss der Träger der Schuhe zweimal nacheinander in die Luft springen.

Die Artefaktseele: Die Schuhe bewegen sich viel lieber durch die Luft als über harten, dreckigen Boden. Das Artefakt besteht darauf, zumindest einmal monatlich zu einem Ausflug zu kommen; sollte der Träger dies verweigern, lösen sie früher oder später von selbst die Wirkung aus – ohne sich darum zu kümmern, ob dies dem Träger gerade passt oder nicht. Einmal in der Luft, ist es außerdem nicht leicht, die Schuhe wieder zur Landung zu bewegen: Es bedarf hierzu einer Probe auf *Überreden* +4, die einmal pro SR wiederholt werden kann, wobei die Erschwernis pro SR um 1 abnimmt. Bei Misslingen nähern sich die Schuhe dem Boden höchstens auf 2 Schritt.

Szenariovorschlag: Ein Held in Besitz der Schuhe kann diese in unterschiedlichen Situationen anwenden, um vorübergehend die Flugfähigkeit zu erlangen – z. B., um fliegende Gegner zu verfolgen, die Gruppenhexe auf einer Mission zu begleiten oder aus einer scheinbar aussichtslosen Lage zu fliehen. In Schurkenhand können die Schuhe hingegen bei einer mysteriösen Verbrechensserie eine Rolle spielen, bei der der Verbrecher regelmäßig in Räume eindringt, die auf normalem Wege für ihn nicht oder nur schwer zugänglich wären (z. B. eine Turmkammer, vor deren Tür eine Wache postiert ist). Am Tatort gefundene Federn und Zeugenaussagen, in denen von einem sich durch die Luft bewegenden Menschen die Rede ist, können die Helden dann nach und nach zum Besitzer der Schuhe führen.

Der Bogen der Luft

Aussehen: Ein filigraner, biegsamer Kurzbogen aus weißlichem Holz. In die beiden Wurfarme ist je dreimal das Symbol des Elements Luft eingeschnitzt.

Wirkung: Ein von diesem Bogen abgeschossener Pfeil wird mit dem Zauber *Pfeil der Luft* belegt, wodurch sich seine Reichweite erhöht.

Die Artefaktseele: Das Artefakt greift gerne korrigierend in die Flugrichtung der Pfeile ein, um seine Fähigkeiten zu demonstrieren, wenn der Schütze selbst nicht in der Lage ist, sein Ziel zu treffen. Regeltechnisch bedeutet dies, dass Schüsse, die mit dem Bogen der Luft abgegeben werden, fast immer ein Ziel treffen – allerdings nicht immer das vom Schützen anvisierte: Misslingt eine Attacke, lenkt der Bogen in 50% der Fälle den Pfeil in das am weitesten entfernte Lebewesen (ausgenommen Pflanzen), das sich innerhalb der Reichweite in einem Viertelkreis, ausgehend von der Pfeilspitze im Moment des Abschusses, befindet. Hindernisse werden dabei nicht umflogen; der Pfeil muss also einer geraden Linie folgen, kann aber durchaus Wesen ansteuern, die höher oder niedriger als das intendierte Ziel positioniert sind. Gegen einen einzelnen Gegner auf weiter Flur ist der Bogen der Luft also eine todsichere Waffe – doch wenn sich Unbeteiligte in Reichweite des Bogens befinden, kann sein Einsatz schnell üble Folgen haben.

Szenariovorschlag: Helden oder NSCs, die den Bogen einsetzen, ohne um seine Risiken und Nebenwirkungen zu wissen, können dadurch leicht in brenzlige Situationen kommen, aus denen sie sich gegebenenfalls nicht leicht befreien können. So mag zum Beispiel ein Fehlschuss beim Bogenschuss-Wettbewerb dazu führen, dass ein eigentlich in sicherer Distanz befindlicher Passant, oder gar eine wichtige Persönlichkeit, von einem fehlgeleiteten Pfeil getroffen und verletzt wird. Dann gilt es zunächst, die Unschuld des Schützen zu beweisen. Sollte dabei den örtlichen Autoritäten die Natur des Bogens bekannt werden, hat dies die Konfiszierung des „gemeingefährlichen Zauberdings“ zur Folge. Dann müssen die Helden sich einen Plan ausdenken, wie sie die Waffe zurückerlangen, wenn sie in Besitz des Artefakts bleiben möchten.